

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan.

Tujuan pendidikan didefinisikan sebagai satu unsur dari pendidikan yang berupa rumusan tentang apa yang harus dicapai oleh para peserta didik. Fungsi dari tujuan pendidikan ini adalah untuk memberikan arahan serta pedoman bagi semua jenis pendidikan yang dilakukan. Selain itu tujuan pendidikan disebut sebagai sasaran pencapaian yang ingin diraih terhadap peserta didik, dan tentu ini menjadi dasar penentuan isi didik, dan tentu ini menjadi dasar dari penentuan isi pendidikan, metode, alat, serta tolak ukur yang digunakan. Sementara tujuan pendidikan secara umum adalah untuk mengubah segala macam kebiasaan buruk yang ada di dalam diri manusia menjadi kebiasaan baik yang terjadi selama semasa hidup, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri menjadi pribadi yang mampu bersaing dan menjawab berbagai tantangan di masa depan. Proses belajar mengajar dikatakan baik, apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar mengajar efektif sehingga siswa secara aktif dapat

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Keberhasilan guru dalam mengajar disekolah, dari berbagai tingkatan sekolah yang paling jelas terlihat tercapainya dengan cepat tujuan pembelajaran yaitu pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana pada siswa yang lulusan SMK mampu memiliki kompetensi yang sesuai dengan strandart yang telah ditentukan. Salah satu SMK yang dimaksud adalah SMK Negeri 10 Medan dimana SMK ini banyak menawarkan berbagai jurusan keahlian bagi siswa-siswi untuk berkarir dengan kemampuan dan ilmu yang dimilikinya. Keahlian yang terdapat pada SMK ini salah satunya adalah jurusan tata kecantikan, sesuai dengan strandart kompetensi untuk masing-masing bidang keahlian ini diharapkan lulusan akan dapat memasuki pasar kerja baik bidang sebagai teknisi maupun bidang warausaha.

Kompetensi dalam kurikulum di SMK Negeri 10 Medan adalah kompetensi produktif berisi tentang kompetensi kejuruan, dimana salah satunya yaitu menjelaskan gerakan pengurutan kulit kepala. Kompetensi menjelaskan gerakan pengurutan kulit kepala merupakan salah satu mata pelajaran di SMK Negeri 10 Medan yakni creambath.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran SMK Negeri 10 Medan. Diketahui bahwa hasil belajar creambath tergolong rendah dan belum mencapai standart dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Hal ini terlihat dari hasil belajar terutama pada

kompetensi dasar gerakan pengurutan kulit kepala tahun 2016/2017 nilai hasil belajar siswa yang mencapai nilai standart 75-89 adalah 24 siswa (38,70%) dan siswa yang belum mencapai standart 75 dan masih dibawah rata-rata adalah 38 siswa (61,29%). Sehingga diketahui bahwa hanya ada 39% dari jumlah siswa dengan rata-rata nilai 75, sedangkan 61% dari jumlah siswa dibawah rata-rata nilai standart. Akan tetapi bagi siswa yang belum tuntas guru memberikan ujian remedial kepada siswa yang bersangkutan. Ujian remedial ini diberikan untuk memperbaiki nilai siswa yang tidak mencapai nilai batas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dasar kecantikan rambut pada kompetensi gerakan pengurutan kulit kepala di SMK Negeri 10 Medan masih jauh dari yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang memahami teori tentang gerakan pengurutan kulit kepala. Hal ini disebabkan karena guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan media *Power Point* tanpa media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, dengan menggunakan media *Power Point* yang masih sangat kurang bervariasi. *Power Point* yang digunakan oleh guru hanya dilengkapi materi dengan gambar tanpa adanya video. *Power Point* merupakan salah satu program dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia.

Penggunaan media juga merupakan faktor penyebabnya, penyampaian materi pelajaran menggunakan media *Power Point* tidak cukup untuk memberikan pemahaman kepada siswa, karena siswa kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran, akan menyebabkan kondisi belajar didalam kelas kurang aktif. Oleh sebab itu, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang

menarik diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran tentang gerakan pengurutan kulit kepala kepada siswa secara efektif. Penerapan media pembelajaran yang “bervariasi”, kemungkinan akan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran gerakan pengurutan kulit kepala. Penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar kecantikan rambut berbasis aplikasi *Swish Max* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dasar kecantikan rambut.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Swish Max* bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa memahami materi. Dengan *Swish Max*, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan siswa akan lebih bermakna. Menurut Syarif (2005) keunggulan dari *swish max* sebagai media presentasi dalam pembelajaran yaitu : mampu membuat animasi gambar secara halus dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat mempercepat stimulus yang diberikan guru kepada siswa, dapat menyajikan berbagai macam jenis media baik audio, visual, maupun audio-visual seperti gambar, suara, teks, dan film, memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media pembelajaran *Swish Max* telah di aplikasikan oleh Intan Quavadis Sinaga yaitu salah satu alumni dari mahasiswa UNIMED Tahun 2012 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Rambut untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 8 Medan”.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat untuk merancang suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar *Creambath* Siswa Kelas X SMK Negeri 10 Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang dapat diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran gerakan pengurutan kulit kepala kelas X Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 10 Medan, dimana penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar kecantikan rambut di SMK Negeri 10 Medan masih belum efektif dan kurang bervariasi. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar, hal ini mengakibatkan proses pembelajaran dasar kecantikan rambut cenderung membosankan dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dasar kecantikan rambut masih tergolong rendah.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar *creambath* di fokuskan pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X di SMK Negeri 10 Medan
2. Media pembelajaran yang digunakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Swish Max*
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan pada semester genap T.A 2017/2018 SMK Negeri 10 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X SMK N 10 Medan yang diajarkan dengan media pembelajaran power point?
2. Bagaimana hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X SMK N 10 Medan yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Swish Max* ?
3. Apakah ada pengaruh hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan yang diajarkan dengan media Pembelajaran *Swish Max* lebih baik dibandingkan yang diajarkan dengan media pembelajaran power point ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X SMK N 10 Medan yang diajarkan dengan media pembelajaran power point
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala siswa kelas X SMK N 10 Medan yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Swish Max*
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar pada materi gerakan pengurutan kulit kepala pada siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berkaitan dengan masalah penelitian ini, secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Manfaat Teoritis

Mampu menambah pengetahuan dan wawasan penulis media pembelajaran swish max dalam meningkatkan hasil belajar yang efektif dan efisien dan sebagai sumber bahan referensi peneliti yang lain untuk penelitian lanjutan variabel-variabel yang relevan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Medan, sebagai bahan informasi dan masukan bagi peneliti yang lain bila meneliti media pembelajaran swish max di sekolah.
- b. Bagi Guru SMK, khususnya Guru Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Rambut untuk dijadikan sebagai bahan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah SMK Negeri 10 Medan, sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah agar memiliki media pembelajaran swish max dalam pembinaan dan peningkatan hasil belajar dan mutu pendidikan kejuruan khususnya Tata kecantikan.